Mensile - Anno IV - N. 34

CBM 64

HIT PARADE

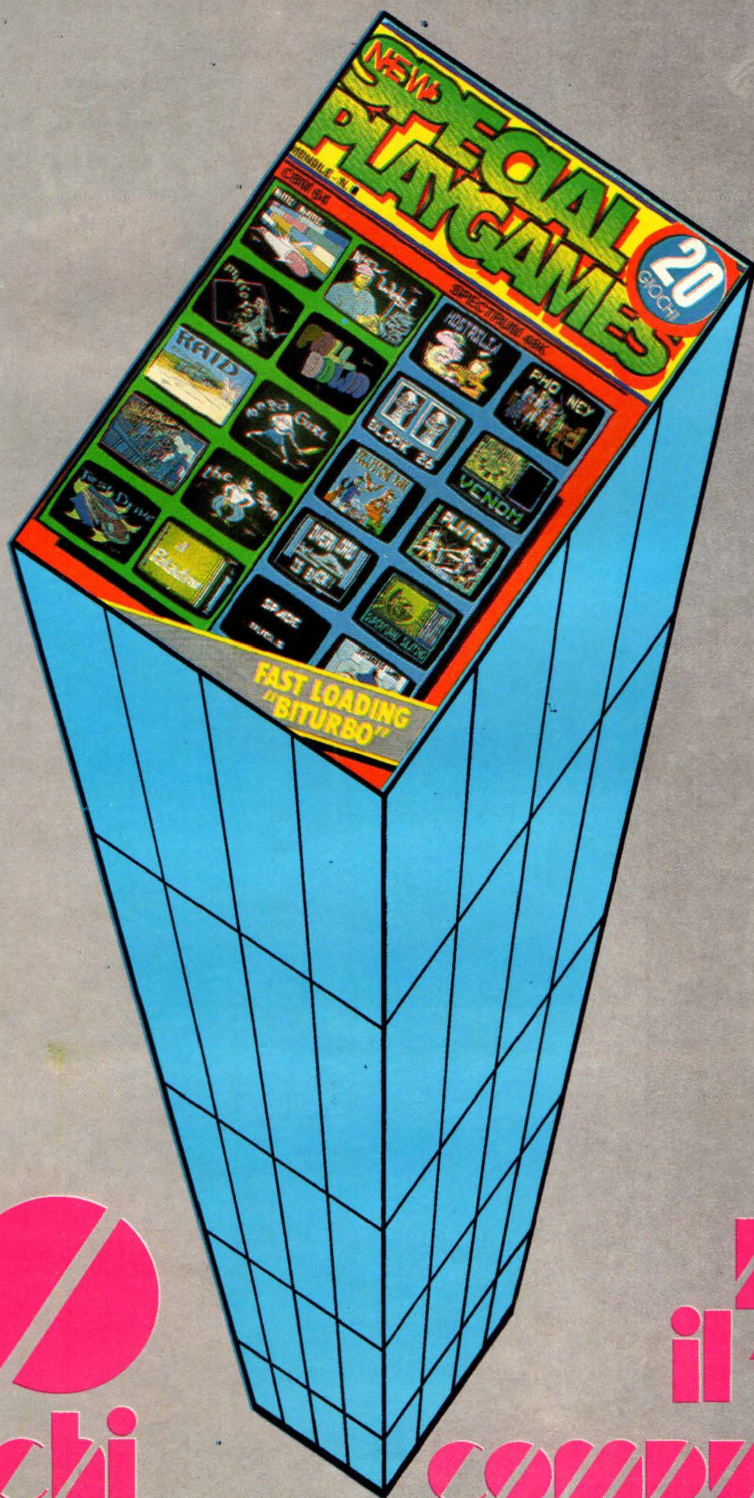
30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 MONSTERS
2 BATTLE WAR
3 REVENGE
4 FIGHTER
5 TURNER
6 ZED ZED
7 DUNCAN
8 STRIKE
9 DIMENSIONE X
10 DARDI
11 GALAXY
12 JOE
13 PLANET SHIELD
14 LE SETTE PROVE
15 TERMINATOR
16 SUB HUNTER
17 MISSIONE
18 CYBERGON
19 MR. ROBOT
20 ISPETTORE CARTER
21 CREEP HOUSE
22 FIRE
23 PICO
24 PROFOOTBALL
25 PLATFORM
26 SPITFIRE
27 SPACE JUNGLE
28 RACE
29 FUTURE MOTO
30 SUPERSPORT 87

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C
B
M



SPECTRUM

20 giochi

per il tuo computer

DAGLI USA CON FURORE

Gli Stati Uniti sono diventati un preciso punto di riferimento anche nel campo dei videogiochi e le recensioni che vi presentiamo in questo numero ne sono un esempio lampante, sia pure soltanto con la vostra fantasia. Chi di voi ne è dotato potrà apprezzare Ingrid Back, pronta a farvi fare viaggi incredibili.
Fa eccezione in questo numero Battle Chess che evidenzia le bellezze e le difficoltà di questo gioco.
Buona fortuna e buon divertimento.

HIT PARADE N. 34 - Periodico mensile - Maggio 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

MONSTERS



Furiosi per essere stati portati nelle metropoli per divertire la gente e stanchi di stare rinchiusi in enormi gabbie senza poter disporre a proprio piacimento della vita, i nostri giganteschi amici hanno deciso di fuggire. Hanno divelto le sbarre ed ora si divertono in un nuovo ed emozionante gioco, che nella giungla non era possibile, demolire a colpi di pugni gli edifici della metropoli per radere tutto al suolo. Invano vengono fatte intervenire squadre di tiratori scelti, che se afferrati dai giganti vengono mangiati, squadriglie di aerei ed elicotteri, i furiosi bestioni sembrano immortali e colpiscono rione dopo rione un numero sempre maggiore di edifici. Ma il sacrificio dei militi non sarà vano, anche questi giganti non hanno vita illimitata ed i singoli danni riescono alla fine ad eliminarli e... sorpresa, alla fine gli enormi animali vengono trasformati in pudichi uomini, che ci sia di mezzo la magia?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per dare pugni

BATTLE WAR



Alla guida di un modernissimo carro armato, devi penetrare nei territori nemici; dovrai attraversare ponti pericolanti che sormontano tumultuosi corsi d'acqua, distruggere le postazioni anticarro, e colpire i caccia F-15 che volano radenti al suolo. Ogni imminente pericolo, comunque, ti verrà segnalato in basso allo schermo, mediante una frase che varierà a secondo del pericolo che incombe. Aspetta, non è ancora finita: all'inizio del gioco, quando ti trovi pronto a cominciare, potrai scegliere se guidare il carro armato o, se preferisci, pilotare un elicottero. Buon combattimento e ricorda di rifornirti sempre di munizioni nei posti che recano la scritta Ammo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per iniziare
JOY A DESTRA	seleziona carro/elicottero
F1	scelta giocatori
F3	musica on/off
F5	seleziona fuoco doppio on/off

REVENGE



La rapida azione delle forze imperiali ha permesso loro di scendere inosservati su Faebolus, sede delle forze riorganizzate della Federazione. Dopo essersi impadroniti del settore nord-est i commandos imperiali hanno sabotato i sistemi di comunicazione per impedire che l'allarme potesse essere inviato al quartier generale. Per cui al sergente Duke, unico superstite dell'avamposto non resta che come unica soluzione quella di montare sul suo veloce planoscooter e zig-zagando alla massima velocità nella fitta foresta di Faebolus raggiungere il quartier generale e lanciare l'allarme per inviare la squadriglia a ricacciare l'attacco della fortezza nemica volante. Egli potrà godere dell'aiuto che gli aborigeni suoi amici gli offriranno tendendo trappole ai suoi mortali inseguitori con i quali dovrà fare costantemente i conti a colpi di laser o a spintoni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FIGHTER

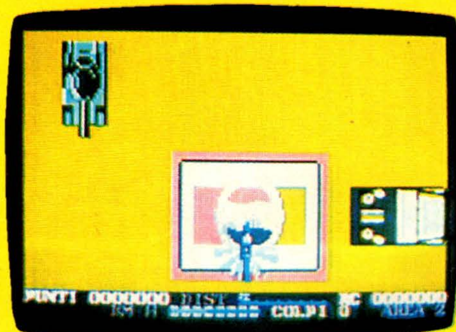


I Romulani e gli appartenenti alla confederazione sono sempre in conflitto tra di loro, ma ormai il comando supremo interstellare ha deciso che le ostilità devono essere interrotte ad ogni costo. Visto che le trattative diplomatiche non hanno portato ad alcuna soluzione è stato organizzato di mandare una astronave superpotente dotata dei migliori mezzi da combattimento sull'asteroide dove è insediato il quartier generale nemico per distruggerlo. La guida di questa "astronave" è stata affidata ad un esperto pilota kamikaze, il cui compito sarà veramente arduo. Le squadriglie di caccia nemici e le navette romulane sorveglieranno attentamente lo spazio stellare, ma tu dovrai superare le loro orde e giungere sul bersaglio per ottenere un'altra vittoria e la pace.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TURNER



La guerra stava per giungere alla fine e sembrava che i nostri commilitoni stessero per essere sconfitti. Le battaglie si erano susseguite sempre più ravvicinate senza che potesse essere possibile alle nostre forze di recuperare il fiato. Ma ecco che finalmente dal comando supremo giunse un'ottima notizia: nelle fabbriche di una famosa industria di elicotteri era stato appena terminato un nuovo velivolo potentissimo dotato di mitragliere e bombe che da solo poteva fare il lavoro di numerosi uomini. Subito il colonnello Callahan si offrì volontario per dare rinforzo alle forze devastate. Scopo del nostro eroe è giungere al quartier generale nemico e raderlo al suolo, ma naturalmente sul suo cammino, oltre a difendersi dagli attacchi nemici dovrà cercare di distruggere anche le installazioni avversarie. Speriamo che questo elicottero possa essere la nostra salvezza.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ZED ZED



È l'anno 2000 nel pianeta Zog. Sei impegnato in una dura missione: recuperare gli 8 cristalli di Zog, sparsi lungo la superficie del pianeta. La struttura di quest'ultimo è labirintica, piena di insidie e trappole mortali. Vi sono anche numerosi guardiani a bordo di veloci astronavi pronti ad ucciderti. Se riuscirai nell'impresa, riceverai una medaglia quale supremo pilota ZED ZED, il più alto titolo di merito cui un aviatore può ambire. Buona fortuna.

JOYSTICK PORTA 2

F3	musica sì/no
F7	cheat mode

DUNCAN

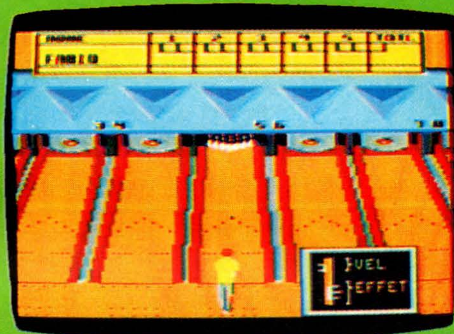


Il protagonista della nostra storia ha giurato al grande Dio Kwon di recuperare le pergamene di Duncan rubate dal perfido Yan-gon, che ha anche ucciso suo padre. Nel muoversi per il castello pieno di trabocchetti, di schifosi ragni e malvagi demoni, Kewn-Lee dovrà utilizzare le arti marziali insegnategli dal genitore e dovrà naturalmente fare caso alle indicazioni che il dio di volta in volta gli darà, senza naturalmente scordarsi ogni tanto di chiamare Kwon, sulle piattaforme magiche, per recuperare le energie. Per raggiungere la sala nella quale sono rinchiuse le pergamene non è necessario percorrere un percorso prefissato ma potrete vagare ovunque, possibilmente facendovi una mappa delle varie stanze, e, soprattutto, non dovrete dimenticare di raccogliere le chiavi, utilissime per poter superare le porte chiuse. Alla fine, inoltre, prima di portare a termine la vostra missione, dovrete scontrarvi con il trio maledetto posto a guardia delle pergamene. Non dimenticate di raccogliere pozioni magiche, barre o funi, che usate correttamente vi saranno molto utili.

JOYSTICK PORTA 2

H	pausa on/off

STRIKE



È sabato sera e la febbre del gioco pervade tutti i tranquilli weekendisti. Il gioco in questione è quello del bowling, nel quale con pesanti sfere dovrai cercare di abbattere tutti i birilli posti alla fine di una lunga e levigata pista di parquet. Ogni giocatore disporrà di due tiri per ogni manche con cui cercare di guadagnare il maggior numero di punti. Stabilite la traettoria di partenza posizionando con la joystick il giocatore e la direzione di tiro, premi fuoco selezionando così la forza del tiro e l'effetto; fatto?... Allora lascia il fuoco e... buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	inizio gioco
FUOCO	tira

DIMENSIONE X

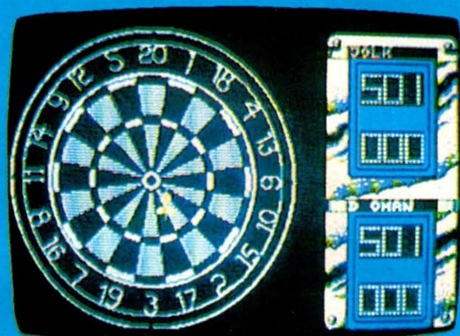


L'umanità è in crisi! Infatti le preziose scorte di trilitio sono quasi esaurite. Come unica via di scampo tu con la tua tempo-macchina ti sei recato nella Dimensione X, dove tra assurdi labirinti troverai i discoidi del prezioso elemento che tu dovrai racimolare. Attento però, poiché qui troverai anche strani esseri che, non contenti della tua presenza, cercheranno di darti la caccia fino a ridurti in polpette.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio
F3	1/2 giocatori
F5	classifica

DARDI



Il gioco delle freccette da noi non è molto diffuso; ma se vi capiterà di recarvi in Scozia o in alcuni villaggi del Galles troverete che in molti pub questo gioco è molto diffuso. È molto semplice, consiste nel colpire un bersaglio diviso in numerosi settori con delle freccette dalle punte metalliche. A seconda del settore che si colpisce si ottengono punteggi differenti. Il nostro gioco prevede diverse soluzioni, ad esempio una gara con un avversario, in questo caso vince chi riesce a raggiungere il punteggio di 500 per primo. Un'altra prevede una specie di solitario (che può però essere giocato anche con degli amici) e lo scopo è colpire con il minor numero di tiri e quindi nel minor tempo possibile i settori dall'1 al 20. Provatelo e vedrete che vi divertirà moltissimo!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

GALAXY

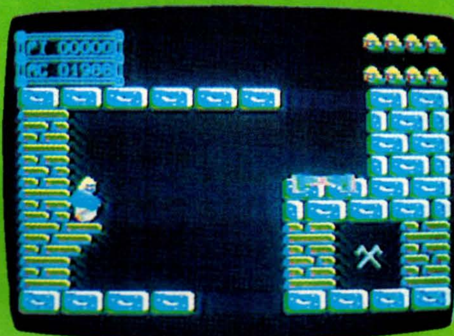


Da molti secoli il tuo pianeta è costantemente nel mirino degli Dresdeniani che tentano di sottometterlo per impadronirsi delle ricche miniere di minerali che sono celate nel suo territorio. L'unica soluzione finora trovata per sventare i vari attacchi dei vostri esperti nemici è stata quella di dividere l'atmosfera del pianeta in numerose zone che vengono sistematicamente pattugliate da squadre di sorveglianza, per impedire un attacco a sorpresa. Tu hai da poco superato gli esami per entrare a far parte di una di queste squadre ed indossato il tuo jet pack ti sei avventurato nello spazio. Ma appena giunto sul posto di lavoro ecco che vieni attaccato da una squadriglia nemica e devi fare del tuo meglio per difendere la tua vita e quella dei tuoi amici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO opzioni

JOE



Dopo aver abbandonato il castello invaso dai Blaster nessuno ebbe più il coraggio di rimettervi piede anche perché dei pochi che avevano osato nessuno aveva più fatto ritorno. Eppure il nostro amico Joe, ben deciso a recuperare ciò che era di sua proprietà ha pensato di avventurarsi nel lugubre maniero a cavallo della sfera di levitazione fornitagli dal suo amico Merlino. Aggirandosi con cautela nei lunghi e bui corridoi dovrà evitare le trappole dei Blaster e tutto ciò che si muove, recuperando man mano i proiettili, le armi e il necessario per ripararle così da poterle usare efficientemente contro i suoi nemici. L'impresa sarà resa molto più ardua a causa dell'incantesimo di confusione gettato sul luogo da un perfido stregone che renderà al nostro amico praticamente impossibile riconoscere la planimetria del castello.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

PLANET SHIELD



Purtroppo per un improvviso guasto al raggio trasmettitore la cupola difensiva del pianeta Albron si è rotta e nell'atmosfera del pianeta si sono asserragliati ogni sorta di alieni increduli di poter entrare indisturbati. Ma fortunatamente era pronto un piano di emergenza e immediatamente l'astronave Surgenor si è levata in volo munita di numerosi congegni per abbattere qualsiasi oggetto che sembri offensivo e che si trovi nell'atmosfera del pianeta. Abbatti prima di tutto ciò che si muove perché naturalmente gli alieni non staranno inermi e cercheranno a loro volta di eliminarti e fatti coraggio pensando che se riuscirai a mantenerti in vita fino all'arrivo dell'astronave madre potrai ritornare sul pianeta sano e salvo.

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	giocat. 1 joy/tastiera
F7	giocat. 2 joy/tastiera

LE SETTE PROVE



Ti trovi in una strana terra popolata da esseri misteriosi e da diavoli. Qui ti sei innamorato di una bellissima principessa, Aurora. Ma suo padre Carlo per concederti la sua mano ti ha sottoposto a sette prove mortali. Per riuscire devi eliminare le crudeli orde che terrorizzano la gente. Ogni prova consiste in una nuova sfida ed avrai bisogno di tutta la tua astuzia per combattere con il mago, gli adoratori del diavolo e i vampiri. Ma questo non è tutto, perché prima che il tuo compito sia finito dovrai affrontare un'ultima sfida, infatti ti aspetta il castello degli alati. Riuscirai a sposare la principessa?

JOYSTICK PORTA 2

Ingrid'

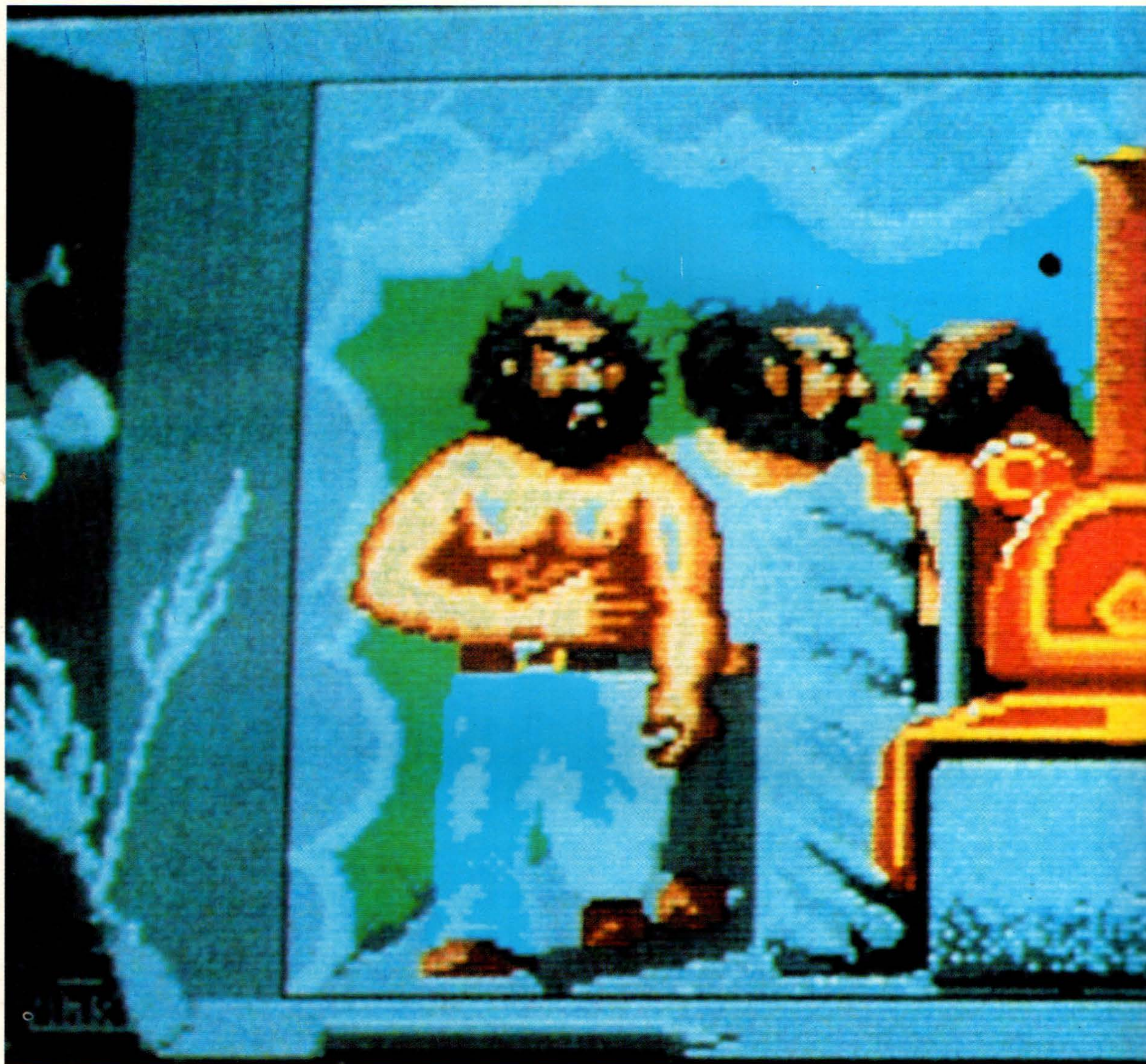


examine me
Ingrid was incorrigi le, indefatigable
and in the Dribble V lley. And if it
hadn't been uphill a l the way out,
more gnomes might ha e gone to stay
with distant relativ s until she left
again. Ingrid owned n invitation and
<More>

's Back

Il villaggio di Little Moaning è minacciato dalle mire di Jasper Quickbuck, che vorrebbe trasformarlo in un paradiso per yuppies: gli abitanti hanno già ricevuto lo sfratto, e squadre di troll demolitori sono pronte ad intervenire. Niente paura: l'indomita Ingrid ha già pronta una petizione contro la demolizione, ma purtroppo non ha ancora raccolto una sola firma. Nella prima parte del gioco, l'infaticabile Ingrid farà di tutto per convincere i cittadini a firmare la petizione, ma occorre cautela: certe firme pos-





sono essere preziose, ma altre sono peggio che inutili e ciascuna di esse fa perdere dieci punti quindi bisogna scegliere con cura le persone a cui mostrare la petizione.
Una volta presentata la petizione, il gioco passa alla seconda parte e alla vicina Gnattlefield, dove un agente di Quickbuck sta cercando di rubare il titolo di proprietà della fattoria, e inoltre è in azione un rullo compressore equipaggiato da alcuni maligni troll che vi molestano mentre indagate su ciò che sta succedendo. Obiettivo di questa parte del gioco è di rubare i progetti e fermare il rullo compressore.
Nella terza parte, penetrerete nella residenza di Quickbuck sotto le mentite spoglie di una cameriera e qui cercherete di raccogliere le prove che lo faranno finire in galera!
Negli ultimi giochi della Level 9 decidere il da farsi era spesso difficile a causa della fluidità degli intrecci, ma ora la casa ha adottato una nuova politica, nel senso che i suoi giochi sono facili all'inizio e poi diventano progressivamente sempre più difficili... ma ciò non toglie che ogni tanto si incontrino dei rompicapo davvero infernali! Nella confezione troverete un libretto di quaranta pagine che oltre alle istruzioni contiene anche alcuni brani del diario di Ingrid, dai quali ricaverete utili indicazioni su come agire.

Le ambientazioni sono straordinarie, non nebulose immagini digitalizzate, ma splendide immagini originali di cottages da favola, di pubs pieni di gnomi ubriachi e di idilliche scene pastorali. Occorre però ricordare che non tutte le versioni del gioco contengono la parte grafica: alcune sono esclusivamente testuali. Le versioni destinate alle macchine più potenti contengono numerose funzioni utili e interessanti.

Ingrid's Back è il gioco più divertente mai prodotto fino ad oggi dalla Level 9, si vedano ad esempio certe scappatelle extraconiugali dei protagonisti... Senza dubbio da comprare!

Cristina Barigazzi



Battle Chess

Copyright 1988 Interplay



Ho sempre trovato il gioco degli scacchi un passatempo molto noioso. (Ho capacità di attenzione molto limitata nel tempo, come hai senz'altro capito!) E anche i giochi di scacchi sul computer mi hanno sempre annoiato, ma **Battle Chess** no, è una cosa diversa...

Fino ad oggi quando prendevi una pedina con il tuo alfiere spettava a te immaginare come uno avrebbe ammazzato l'altro.E se trovavi queste uccisioni un po' troppo povere di divertimento, **Battle Chess** è quello che ci vuole sulla tua strada. Non solo sostituisce i classici pezzi simbolici con figure realistiche e animate, ma ti dà anche tutto il sangue e le budella di una vera battaglia.

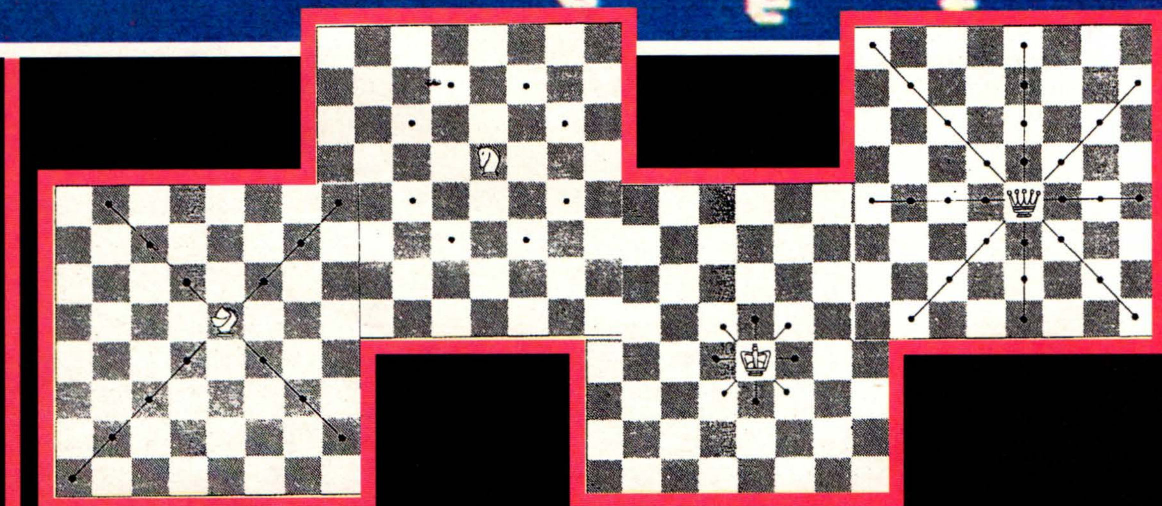
Dieci livelli di abilità rendono il gioco adatto per qualsiasi giocatore. Le altre opzioni disponibili vengono srotolate dall'alto dello schermo da una coppia di angioletti (puoi sentire il rumore delle ali che sbattono). Queste comprendono l'inversione nei due sensi fra le 2D e le 3D per la scacchiera, che nelle 2D è sotto forma di normale scacchiera per gli scac-





CDS Features Play

a b c d e







chi. Fra le altre opzioni ne troviamo una che ti permette di impostare a tuo piacere la posizione della scacchiera. Il controllo dei pezzi viene semplicemente eseguito clickando sul pezzo e poi sul riquadro di destinazione. Ma quello che rende **Battle Chess** diverso dagli altri giochi sullo stesso argomento è il modo in cui i pezzi si prendono fra di loro. I cavalli (in inglese rende meglio perché sarebbero cavalieri) estraggono le spade, e, con i suoni dei colpi ben riprodotti, si colpiscono l'un l'altro a morte. Gli arti vengono affettati in modo netto lasciando il perdente saltellante sulla sua ultima zampa prima di disintegrarsi. Le torri si trasformano in creature che assomigliano a **The Thing in the Fantastic Four** e appiattiscono il nemico con un unico pugno. Ma la cosa più importante è che si tratta di uno dei pochi giochi nel quale ti capita di vedere una gigantesca carcassa di un cavallo che viene sminuzzata da un'imponente pedina.

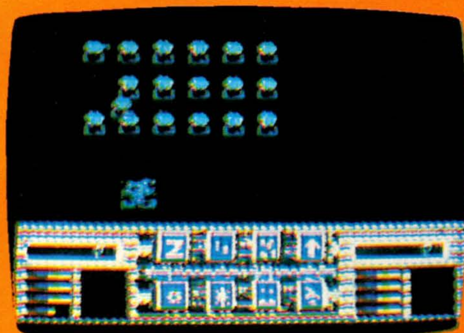
Durante l'ultima settimana non è mai successo che **Battle Chess** non fosse almeno su un qualcuno dei nostri schermi qui in redazione, nessuno può resistergli! Adesso i giocatori di scacchi non hanno più solo un classico gioco di scacchi da giocare quando gli avversari umani sono scarsi, ma si trovano lanciati anche in un gioco di pseudo-azione di grande intrattenimento! Ricordati tuttavia che si tratta di scacchi e non di un hack'em up **Barbarian** a personaggi plurimi. **Battle Chess** è sicuramente la più bella interpretazione degli scacchi che io abbia mai visto sul computer. La regina appassionata (osserva bene i baci e i cavalli di dietro) fa la sua strada attraverso la tastiera. L'alfiere si espone direttamente... ogni pezzo combatte con l'avversario con metodi individuali spiritosi e particolarmente divertenti.

Battle Chess è un incrocio fra i sogni freudiani e le comiche di Superman.

Noterai l'assenza di un punteggio di giocabilità; non essendo un giocatore di scacchi posso solo dire che mi sembra interessante. Valuta il tuo livello personale nel gioco degli scacchi e aggiungi un po' di punteggio per una guida approssimativa! Poi vai a comprarlo. **Battle Chess** non può non essere un osso duro per un qualsiasi giocatore di scacchi.

Milo Ruggieri

TERMINATOR

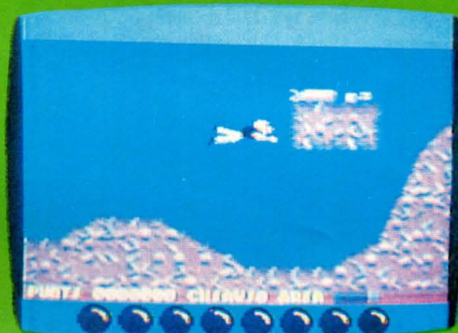


Il sergente Brackett è solo agli inizi della sua carriera nell'aeronautica imperiale, ma tutto sta a dimostrare che possiede nervi d'acciaio, prontezza di riflessi, fegato ed istinto per diventare un ottimo pilota di caccia interastrali. All'accademia Brackett viene sottoposto ad estenuanti e difficili corsi: dalla scuola di volo, all'istruzione sugli armamenti e sulla struttura dei velivoli, a faticose sedute in palestra che servono a rafforzare la struttura fisica. Ma tutto questo sarebbe inutile se l'allievo non possedesse l'istinto per colpire al volo i nemici e freddarli prima che riescano a colpirlo. Per allenare questo istinto è stato messo a punto un nuovo strumento dove farai esercizio di mira per distruggere gli alieni, che avanzano in ondate successive, senza lasciarci la buccia. Che la forza sia con te!

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

SUB HUNTER



Bobby si è iscritto ad un corso di subacquea e finalmente ha raggiunto il massimo livello di preparazione. Alla scuola gli offrono, vista la sua bravura, la possibilità di iscriversi ad un corso supplementare: cacciatore di squali; lo sprezzo del pericolo e la passione per l'ignoto hanno sempre caratterizzato le decisioni di Bobby e anche questa volta è fermamente convinto che intraprendere questo nuovo corso lo entusiasmerà. Bobby viene quindi fatto entrare in mare aperto dove come prima cosa dovrà infilare le bombe e cercare la pistola a bolle per difendersi dagli abitanti marini, poi il suo scopo sarà trovare tutte le chiavi che gli serviranno per passare i vari settori subacquei, alcune volte dovrà usare le bolle per demolire le pareti di sabbia, per giungere finalmente alla tana degli squali. Qui l'unico modo per eliminare almeno uno è centrarlo sul naso, se lo squalo morirà Bobby sarà promosso. Ricorda però che ogni tanto dovrai emergere per ricaricare le bombe.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizia gioco

MISSIONE



Trova gli undici tesori che si trovano al centro della terra e riportali in superficie. Potrai utilizzare i trasportatori: alcuni necessitano la chiave mentre altri vanno in su o in giù a seconda del numero degli oggetti raccolti. Incontrerai dragoni, un ponte ad orologeria, dinamite, detonatori, pillole di ossigeno, otri di acqua, boomerang, fucili, scatole misteriose ed altro ancora, che dovrai utilizzare a tuo piacimento. Ricordati che per raccogliere un oggetto che si trova appeso sopra di te, dovrai premere il numero della scatola nella quale è contenuto e tirare il joystick verso l'alto. Mentre per depositarlo dovrai abbassare il joystick. Una volta che hai preso un oggetto assicurati di avere le mani libere prima di muovere la freccia verso una posizione vuota. Avrai inoltre a disposizione due schemi che ti daranno aiuto o ti indicheranno l'inventario di quanto stai trasportando. Non dimenticare che potrai portare solo 8 oggetti per volta.

JOYSTICK PORTA 2

H	aiuto
I	inventario
F1	livello difficile
F3	livello normale

CYBERGON



Lassù, nello spazio infinito ruota in orbita la gloriosa, grandissima stazione spaziale di Cybergon. Essa è l'ultima speranza per la popolazione terrestre, poiché per sovrappolamento la terra è ormai troppo piccola. Tutto è pronto per l'evacuazione finale, ma dalla stazione orbitale non giungono più segnali. Vieni perciò mandato sulla stazione per controllare la situazione. Cybergon è stata catturata da alcuni nemici. Riuscirai ad ucciderli tutti e a salvare la terra?!

JOYSTICK PORTA 2

4	vite a disposizione

MR. ROBOT

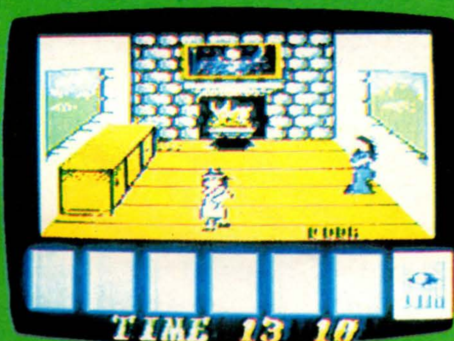


Un piccolo robot è rimasto intrappolato nel labirinto di stanze dello scienziato Procopus. Deve riuscire a trovare l'uscita. Per fare ciò deve recuperare numerose chiavi che gli permetteranno di aprire determinati passaggi. Hai a disposizione 5 vite per raggiungere il tuo scopo, oltre ad un'energia limitata. Attento ai pericoli vaganti, rappresentati da mine, terminali impazziti, molle elettriche, ecc. ecc. Per difenderti puoi utilizzare un piccolo laser convenuto nell'interno del robot. Buon fortuna.

JOYSTICK PORTA 1

F1	scelta joystick
F2	scelta tastiera

ISPETTORE CARTER



L'ispettore Carter è chiamato a risolvere un caso molto intricato. Nei piazzali di un grande circo, tra foche, leoni ed artisti, dovrà indagare per ritrovare una ragazza rapita.

Usa il riquadro "look" in basso a destra per individuare oggetti che ti potranno essere utili come ad esempio il "mitra" che ti permetterà di eliminare i vari ostacoli che ti si presenteranno lungo la strada.

Attento agli animali sono lì per farti perdere tempo che per te è preziosissimo. Buona fortuna!

F1 JOYSTICK PORTA 2

F3 Tastiera

Q	alto
B	basso
P	destra
O	sinistra

CREEP HOUSE

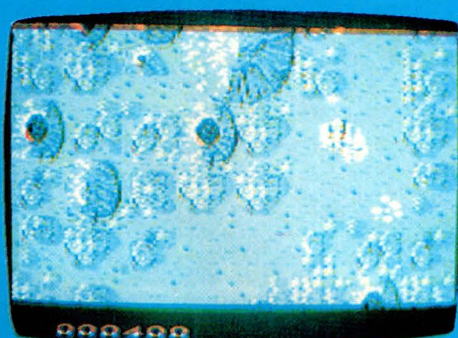


Sopravvivere in una casa infestata da fantasmi e altri interessanti esemplari mostruosi non è sempre semplice specie quando questi stufi di servire i mistici padroni decidono di ribellarsi passando al contrattacco. Così un brutto mattino Fantasia scopre che l'amato consorte Mortimer è stato come pietrificato da qualche strano sortilegio. Nella casa infestata da orrende pericolosissime creature succhia-energia la dolce consorte dovrà vagare frettolosamente per ritrovare tutti i mistici componenti della contropozione evitando nel contempo i pericolosi inquilini che cercheranno di succhiarle l'energia vitale e i poteri magici. Ovviamente i suoi mistici poteri costituiranno la migliore arma di difesa e sarà proprio uccidendo i mostri più deboli che Fantasia potrà assorbirne a sua volta l'energia magica mantenendo costantemente elevati i suoi poteri particolari.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FIRE



Il potente incantesimo che da secoli aveva segregato le forze oscure del male e le teneva imprigionate nel limbo maledetto si è purtroppo spezzato e tutte le creature maligne, ormai libere, hanno invaso il nostro mondo rendendolo inospitale per gli esseri mortali. Ma fortunatamente vive ancora l'erede di coloro che avevano creato questo incantesimo: il dragone alato. Guidalo nella terra di Nessuno tra massi aguzzi alla ricerca di questi esseri maligni che dovrai distruggere: cavalieri del tempo, fuochi fatui, macchine da guerra lancia sassi per cercare di ristabilire l'ordine perduto. Ma ricorda: più ti addentri all'interno della loro terra e maggiori saranno le loro difese e le tue possibilità di sopravvivere sempre più limitate. Fortunatamente dalla tua parte avrai una fede incrollabile nelle tue possenti capacità di offesa e la convinzione che tutto è nelle tue mani.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

PICO

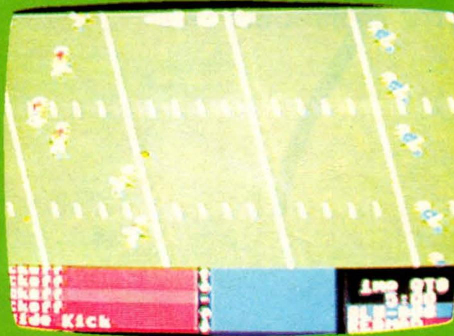


Il Minatore Pico è stato chiamato a disinnescare dei pericolosi detonatori posti sulla miniera di Carlson. Il compito è reso difficile dalla presenza di massi pericolanti che al minimo contatto si staccano dalle pareti.
Hai a disposizione 10 vite e 100 secondi per raggiungere il tuo scopo.

JOYSTICK PORTA 2

PREMERE
SPAZIO per incominciare

PRO FOOTBALL



Siete in tribuna e state osservando una bella partita di football americano, quando, entusiasmati da quanto avviene in campo, provate un irrefranabile desiderio di organizzare la regia della squadra. Questo bellissimo gioco sembra proprio fatto per Voi perché Vi offre questa opportunità. Dopo aver infatti scelto il nome della squadra da far giocare, potrete scegliere i vari giocatori in base alle varie caratteristiche e alle posizioni che devono occupare. Dopo il calcio d'inizio dovrete di volta in volta stabilire la tattica migliore di gioco. Lo scopo naturalmente è quello di percorrere il maggior numero di yarde per lancio e come fine ultimo, raggiunta la meta, battere il calcio di trasformazione. Vi consigliamo anche di osservare attentamente il demo per impratichirvi nelle varie scelte. Ma bando alle ciance, lo stadio vi attende.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco
ISTRUZIONI A VIDEO

PLATFORM

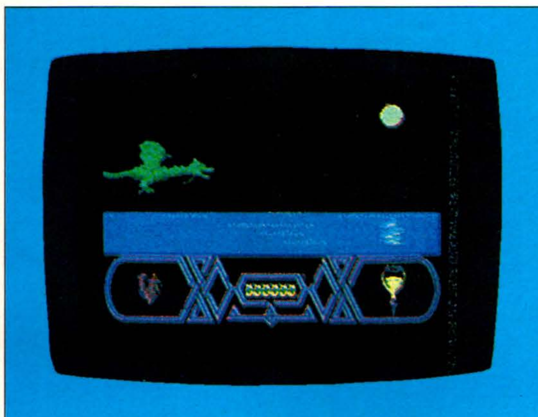


Il nostro amico Frankie è molto goloso di mele, ma anche se di per sè le mele sono innocue e anzi fanno bene, eccedere nel loro consumo può portare a degli squilibri metabolici. La governante di Frankie ha quindi nascosto questi frutti in alto su alcuni ripiani dove il ragazzo non può raggiungerli. Ma Frankie ha deciso di farla in barba alla governante e si è recato in biblioteca dove ha preso un vecchio libro di magie per cercare un incantesimo adatto al suo scopo. Mentre osservava attentamente, ecco la soluzione: trasformarsi in una specie di insetto lievitante per poter saltare da una parte all'altra e raccogliere le mele. Quante ne riuscirà a prendere prima di essere scoperto?

JOYSTICK PORTA 2

F1 inizio gioco

SPITFIRE



Vola con il dragone verso destra fino a raggiungere i muri del castello di THANABUS e distruggi il cancello con il fuoco. Se non hai più fuoco, torna indietro e mangia la strega che giace tra due pali. Attento al cavaliere che ti lancerà contro lance avvelenate per ucciderti. Una volta mangiata la strega, avrai nuova energia (mostrata dal bicchiere giallo sulla destra dello schermo). Nel 1° castello atterra vicino ad una ragazza vestita di bianco e falla salire in groppa. Vola verso il 2° castello. Quando trovi il libro magico, atterra e fai raccogliere alla ragazza gli incantesimi. Vola infine verso l'ultimo castello dove troverai un calderone in cui la ragazza dovrà buttare l'incantesimo.

JOYSTICK PORTA 2

riparte il gioco

SPACE JUNGLE



Grafica eccezionale e buona giocabilità rendono questo gioco unico nel suo insieme per gli amanti dei giochi spaziali. Calato dall'astronave madre a bordo di una piccola navicella devi annientare le colonie aliene, instauratesi sul pianeta dove regnava da tempo la pace più assoluta. Con la tua navetta dovrai superare i 4 livelli del gioco cercando di collezionare il maggior numero di orbite che ti si presenteranno alla fine di ogni livello acquistando così una vita extra. Uccidi il mostro e passa allo schema successivo avendo cura di raccogliere tutte quelle sfere colorate di verde nel centro; queste sono delle mine che esplodendo distruggeranno tutto ciò che si trova nell'immediato raggio. Colpendo, inoltre, determinate astronavi vedrai che esse si trasformeranno in una sorta di armi, (cannoncini, cannoni più grossi) raccoglile ne assumerai così la loro potenzialità.

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE resetta gioco

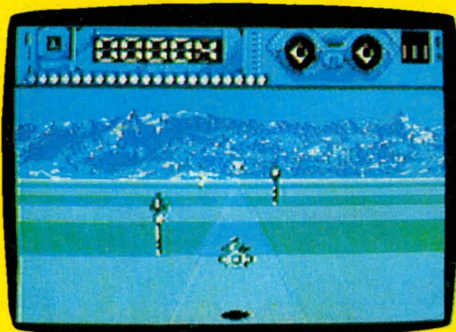
RACE



Dopo avere scelto la pista di tuo gradimento e le condizioni di gioco, potrai lanciarti a tutta velocità in una emozionante gara automobilistica contro il tuo computer o un altro giocatore. Guida con prudenza nelle curve dosando con abilità la tua velocità così da arrivare primo al traguardo e guadagnarti l'ambito trofeo.

JOYSTICK PORTA 1

FUTURE MOTO

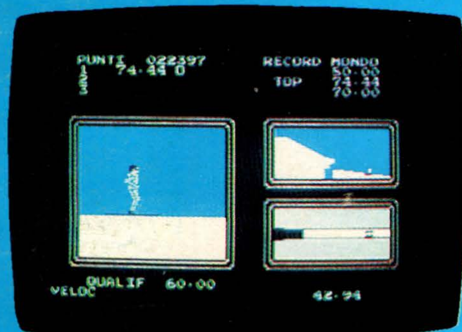


Ci troviamo sul pianeta Horn, quasi completamente distrutto durante una terrificante guerra nucleare, dove ha la sede un governatore che mira a conquistare i pianeti del suo settore astrale per assecondare le sue mire espansionistiche. Dal momento che non dispone di numerosi mezzi militari cerca di usare l'arguzia per riuscire nei suoi scopi e per mettere in ginocchio il re del pianeta Creeper e ordina perciò ad alcuni suoi seguaci di rapirne la figlia. Ma il fedele Lancer si incarica di sbarcare sul pianeta nemico e liberare la fanciulla. A cavallo della sua potente turbo-moto Lancer dovrà cimentarsi in aspri scontri con le forze nemiche sparando con il suo laser contro i motovelivoli nemici e volando a pochi metri dal suolo superare le varie barriere difensive per giungere all'amata amica.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SUPERSPORT 87



Altre otto prove di precisione, abilità e forza, attendono il giocatore in questa nuova simulazione sportiva: tiro al bersaglio, ciclismo su pista, tuffi dal trampolino, canottaggio, slalom gigante, salto con gli sci, calci di rigore e infine tiro alla fune. Il giocatore ha a disposizione quattro atleti per far fronte a tutte le gare. Ogni evento ha un punteggio minimo da raggiungere: se lo si ottiene si può passare alla prova successiva senza perdere l'atleta. La classifica finale sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle varie gare in programma.

JOYSTICK PORTA 2